
三國
立志傳
2
REE KINGDOMS STORY
• 遊 戲 説 明 書 •



前言

首先感謝您購買三國立志傳二。這是一款以三國人物為背景，風格可愛、輕鬆、有趣的策略經營與角色養成遊戲。我們在遊戲中的設計與創意希望能讓您能充分享受這款遊戲的驚喜與樂趣，更希望能帶給您不同的全新感受。如果對三國立志傳二有任何寶貴的意見歡迎向我們反應，我們將繼續努力製作更優質的國產遊戲回饋給您。建議您在遊戲前能先閱讀使用手冊，如果您的時間有限，也希望您能至少先閱讀【貳、快速上手本遊戲】中各節說明，相信更能幫助您享受遊戲所帶來的樂趣。



三國立志傳二雖然擁有比前作更豐富的遊戲內容，操作介面卻設計得更為平易近人。為了服務對此系列遊戲不熟悉的新玩家們，我們特別編撰了此章節。希望能讓您在更短的時間內了解遊戲的進行方式，進而充分體會本遊戲的樂趣。

一、進入遊戲

1. 第一次玩本遊戲：

當您順利進入遊戲，觀賞完片頭動畫之後，便會進入「片頭選單」。玩家如果是第一次進行遊戲，或想要開始新遊戲，請選擇《新遊戲》，點選完成後，即開始進行新遊戲。

2. 想繼續進行遊戲：

當「片頭選單」出現後，請選擇《讀取遊戲》，點選後會出現《讀取進度》一欄，共有八個進度欄位供玩家選擇，選好您所要載入的進度之後，按下《確定》鍵，便可以接續您之前的紀錄繼續進行遊戲。如果您上一次玩本遊戲時沒有存檔，那麼《讀取進度》一欄中將不會出現您的紀錄，請重新開始遊戲。

二、操作指引

1. 選擇勢力：

在三國立志傳二之中，計有魏、蜀、吳三個不同的勢力可供玩家選擇。每個勢力都各有其獨特的關卡、劇情與角色。當您開始新遊戲之後，必須先進入《三國風雲錄》選單，選擇一個勢力來進行遊戲，選好後按下《確定》鍵，即會進入遊戲畫面。

2. 戰鬥：

遊戲一開始，玩家會先面臨一場與黃巾賊的戰鬥。在戰鬥中選取人物的方式是直接以滑鼠左鍵點選戰場上的人物，您也可以按滑鼠右鍵跳過目前正在行動的角色，



選取下一個人物。選擇人物後，在該角色四周會出現許多藍色方格，那是該人物本回合所能移動的範圍，將游標移至移動範圍內任一格（游標上會出現車輪圖案）後按滑鼠左鍵，人物便會移動至該處，此時移動滑鼠選擇他要面對的方向後按滑鼠左鍵，即完成所有移動的動作。如果要取消角色的移動，只要在決定人物面對方向之前按下滑鼠右鍵，該角色就會回到原地。戰場上紅色方格表示該人物能攻擊的範圍，當可以攻擊的目標出現時，將滑鼠游標移至敵人身上（游標上會呈現紅色雙劍圖案）後按滑鼠左鍵，便會攻擊敵人。當然玩家也可以使用計謀攻擊敵人，欲使用計謀的人物，只要在輪到該角色攻擊的回合，點選角色右方人物狀況欄中央的計謀，便會出現該項計謀可攻擊的範圍，如果範圍內有能攻擊的目標，一樣以滑鼠左鍵點選敵人便可用計攻擊了。在消滅所有敵人前請盡量開啟所有寶箱，因為會有額外的好處可得。玩家達成每一個關卡的過關條件之後，就能完成任務，回到主地圖。

3. 上課：

上課是提升人物基本技能和學習計謀的好方法，因此建議玩家應善用所有的時間上課。上課必須在學堂中才能進行，當玩家在「主地圖」時，點選地圖左側中「學堂」的圖示後，即可進入學堂。「學堂」中設有十個座位，其中正北邊是師父的座位，下面九個是弟子的座位。由下方「人物隊列欄」中拉取人物至學堂中（師父及弟子至少各一名），選擇人物後，將弟子欲學習的項目（必須是師父能使用的技能或計謀）列於《今日課程》一欄，按下《開始》鍵後便開始上課。好的師父必須擁有較好的口才，而且他的技能值或計謀經驗值超越弟子越多越好。一次上課的弟子人數越多，弟子進步的空間就會相對越小，因此當進行一對一教學時，弟子的學習效果最好。弟子的學習成效與他的學習力密切相關，由於學習力是隱藏參數，玩家可以由上課結果來判定每個人物適合學習的項目。

4. 計謀學習：

除了以上課方式學習計謀外，到書舖購買天書和兵書，閱讀後也可習得該計謀或增加該項計謀的經驗值，只要經驗值到達三百，該項計謀便可在戰場中使用了。計謀經驗值會隨著在戰鬥中的使用而增加，累積足夠的經驗值後該項計謀就能提升等級

5. 交易：

商店是購買物品及出售物品的地方，共分為三種，分別是打鐵舖、書舖及煉丹舖。打鐵舖販賣武器、防具及馬匹；書舖販賣兵書、天書及錦囊；煉丹舖則販賣一般回復用道具。在「主地圖」左側按《打鐵舖》、《書舖》或《煉丹舖》的按鍵後便可進入該商店，商店中的所有商品皆有標價，玩家將滑鼠游標移到商品上時會出現相關資訊，用滑鼠將商品拉出後，放到人物欄內便算完成了交易，

電腦會自動由銀兩欄內扣錢。當您持有銀兩不足時，將無法拉出該商品。若要販賣多餘的物品，只需將人物持有之物品拉至商店老闆身上後，再按下滑鼠左鍵，便會出現該物品的回收價格及詢問玩家是否要出售此物品，點選《確定》後，交易便算完成。店內商品出售後不會立即補貨，須等到次日才會更新架上商品。



▲ 多餘的物品可以在商店中拋售！

6. 裝備及轉移物品：

只有配件（包括武器及防具）及馬匹可以進行裝備，裝備方式為將游標移到配件上，按著滑鼠左鍵不放便可拉取該配件，拉至「人物狀況欄」上裝備位置後按下滑鼠左鍵，即可完成裝備工作。無論在「主畫面」或是「戰場畫面」都可以裝備配件，但在「戰場畫面」中裝備配件需耗費1點的行動點數。多餘的物品可以轉移給其他夥伴，武將間彼此轉移道具需消耗雙方行動點數。轉移物品的方法是拉取物品移到「人物隊列欄」的隊友人像上按下滑鼠左鍵，則物品便會自動轉移至該名隊友身上；若隊友身上已無放置物品之空間，那麼物品將無法順利轉移。如果要在戰場上轉移物品，則隊友必須站在隔壁，拉取物品移往所想給予的人物身上按下左鍵，就能給予物品。

7. 選擇任務：

在「主畫面」模式下，「主地圖」中會有城池呈現紅色雙劍圖案，將游標移至紅色雙劍圖案上，便會出現該項任務之狀況簡介。若紅色雙劍圖案呈現閃爍狀態，表示為突發狀況，玩家必須在限定回合內儘快處理，如果沒有派員處理，則電腦會幫您選擇人員並強制派遣進入戰場，失敗時可能將會失去特定人物或城池，當您的勢力沒有佔領任何城池時，遊戲便宣告結束。玩家若決定接受某項任務，只要點選該雙

劍圖案便可以進入「任務說明畫面」。在此會出現任務說明，並列出必要上場人物，玩家只需用滑鼠在隊伍中拉出必要人物的大頭照，放在「任務說明畫面」內太極圖框上即可，多餘的位置玩家可自行決定指派人選，指派完畢請按下畫面上方《開始》鍵，即可進入「戰場畫面」。記得要注意勝利條件及失敗條件，達到任務要求才能順利過關。



▲ 任務說明最後的星號表示難易度。

8. 戰場相關：

在「戰場畫面」中，所有操作方式均可以滑鼠進行，若玩家將游標移至戰場上某一人身上，「人物狀況欄」的資料會切換為該人物，移開後則恢復成原本人物。若要查詢敵人資料，也可點選戰場上所要查詢之對象。人物移動後無論是否有剩餘之行動點數，都可進行物理攻擊或使用計謀，但行動點數不足2點將無法使用物品。移動距離遠近與人物的行動點數有關，提昇人物的速度（例如騎一匹速度較快的馬）能讓玩家所操控的人物移動到更遠的地方。



▲ 先撿完寶箱，再來解決最後一個黃巾賊

特別要注意的是當人物經過敵人周圍時，會因敵人之阻擋而無法穿越。當人物移動至寶箱上時，寶箱即自動開啟，同時會出現訊息告知玩者在寶箱

拾獲何種物品，拾獲的物品會自動裝備或者放入該人物之道具欄內。

9. 物理攻擊：

凡是使用短兵器、長兵器、弓箭的攻擊方式，統稱為物理攻擊。無論有無行動點數，每個人物一回合都能進行一次物理攻擊，攻擊所需行動點數由下回合扣除，攻擊完畢後即不能再做任何動作，只能進行方向調整。人物移動前後，若有敵人腳下出現紅色方框，游標移到時會出現紅色雙劍圖案，表示可對該敵人進行物理攻擊，只要將游標移到可攻擊敵人處按滑鼠左鍵即可。攻擊前該人物仍可進行移動、使用物品或更換裝備。物理攻擊的效果與我方武力、敵方防禦、攻擊敵人方位以及與敵人之間地形的高度差有關。每殺死一名敵人，玩家就有機會得到銀兩，越早殺死敵人，所得到的獎勵將越好。提醒玩家由敵人背面攻擊時效果最好，正面攻擊時的效果最差。

10. 使用計謀：

無論人物是否還有行動點數都可以使用計謀，所需行動點數由下回合扣除，使用計謀後需進行方向調整。使用計謀的方式是在人物欄中央點選所需計謀，此時人物周圍會出現顯示計謀攻擊範圍的紅色方格，選擇攻擊範圍內任一敵人按下滑鼠左鍵就可進行攻擊，若該計謀是廣域型攻擊計謀，則游標移動時，會使計謀效果一次涵蓋領域內方格變成黃色。非攻擊型計謀之使用方式亦同，只是施用對象為自己或是隊友。計謀等級越高，攻擊效果越好。您除了運用角色身上固有的計謀之外，還可以使用錦囊。方法是將人物道具欄內之錦囊拉至「人物狀況欄」中的人像上按下滑鼠左鍵，便可在戰場上施展該錦囊之計謀，其方法同上。

11. 使用物品：

只有道具（包括一般用品及計謀錦囊）可以被使用，每件道具僅能使用一次，使用完畢即消失。拉取道具的方式與拉取配件相同，將道具拉到「人物狀況欄」的人像上時，該欄位會呈現較暗的顏色，此時按下滑鼠左鍵，該物品則使用完成。無論在「主畫面」或是「戰場畫面」都可以使用道具，但在「戰場畫面」中使用道具需耗費2點的行動點數。

12. 休息：

休息可以累積行動點數。休息的方法是點選人物後，將游標移至「戰場地圖」中該人物身上，按下滑鼠左鍵後調整方向，該人物便完成了休息的動作。若玩家確定欲行動之人物皆已控制完畢，此時點選戰場地圖右下角之《寶劍》圖示，就可讓所有未行動之人物同時休息，並結束本回合。

13. 戰爭結果：

戰爭結束後，如果成功會出現勝利畫面，玩家可由該畫面中了解戰役情形及參戰武將等級提升狀態；如果失敗的話，就會出現失敗畫面。一般而言戰爭失敗並不會導致遊戲結束，除非玩家手中已無任何城池。

三、注意事項



▲ 利用時間多上課以增加技能與計謀能力值。

1. 上課學習非常重要，建議玩家按照每個人物擅長項目，盡量利用時間多上課以增加技能與計謀能力值。
2. 自療術是最基礎的計謀，建議玩家讓會自療術的人物擔任師父，教導其他不會自療術的人物該項計謀。
3. 「主畫面」中會閃爍的圖案表示該任務有日期限制，小心不要逾期了，否則會導致嚴重後果。





4. 在戰場上以兵器攻擊敵人時，盡量避免由正面攻擊；由背面或側面攻擊會有較佳之效果。

5. 如果玩家覺得敵人過強，建議不要放棄突發性任務（如單挑或劫糧草），因為完成每項任務都能增加經驗值，讓人物升級，放棄過多支線會導致人物升級追不上主線任務。

6. 進入戰場前最好多帶一些回復生命及靈感的物品，已備不時之需。

7. 戰場上的寶箱內都放有裝備或物品，如果情況允許，盡量不要放棄開啟寶箱的機會。

8. 如果有機會試著培養自己的二軍。有些任務會不定期產生，而且還會有時間限制。如果主戰部隊剛從戰場上回來，卻遇到有時間限制的任務時，這時候就可以派二軍上場。



黃巾賊勢力瓦解

▲ 不同類型任務的成功或失敗，都可能會有不同的結果發生！



[三]、遊戲介面及操作說明



▲ 片頭選單

一、片頭選單

當您順利進入遊戲後，將會看到一段片頭動畫，之後便會出現「片頭選單」，在這張選單中有下列六個選項。

1. 新遊戲：

如果玩家是第一次進行遊戲，或者想要重新開始遊戲，都可以點選這個項目。點選後便可以進入三國風雲錄，玩家除了可以從魏、蜀、吳三國中選擇您欲扮演的勢力外，還可看到之前完成任務的各項紀錄。



▲ 三國風雲錄



2. 儲存遊戲：

玩家在遊戲過程中的任何時刻（包括戰鬥中和主地圖），都可以隨時進行儲存的動作。儲存的方法是點選畫面最右下角的小齒輪，就可以進入片頭選單，此時再選擇《儲存遊戲》一欄，會出現七個空欄位供玩家紀錄。每一個欄位都可供您無限制的重複紀錄，決定好欲儲存的欄位後，再按下下方的《確定》即可。



▲ 讀取進度

3. 讀取遊戲：

如果玩家已經玩過本遊戲，並且儲存了遊戲進度，那麼點選這個項目後會出現八個儲存欄位，供玩家讀取先前所儲存的遊戲進度。其中第八個欄位是電腦的自動存檔，每場戰爭完畢後，電腦會主動記錄在第八個欄位。每個欄位都會出現任務名稱及儲存時間，便於判斷所需進度。



▲ 遊戲選單

4. 遊戲選項：

點選此項目後會開啟「設定選單」，在「設定選單」中，玩家可以調整對話的速度、音效的大小、音樂的大小、敵方行走速度及我方行走速度。調整方法是將游標移至＞或＜圖示上，然後按滑鼠左鍵便可進行調整，數字越大則速度越快或音量越大。



5. 取消：

點選此項目後可離開片頭選單，回到遊戲。

6. 離開遊戲：

點選此項目後會出現《確定》或《取消》兩種選擇，若玩家決定離開遊戲，點選《確定》便可回到作業系統。

二、主畫面

三國立志傳二中各種場景都必須在「主畫面」上進行切換，因此當玩家戰鬥、上課及購物完畢後，都會回到「主畫面」，「主畫面」也能顯示各項重要資訊。「主畫面」中所有操作方式均以滑鼠進行，按下滑鼠左鍵表示決定，按著滑鼠左鍵不放則可拉取物品。



▲ 主畫面

①人物隊列欄　Ⓐ人物屬性　③計謀指令列　Ⓓ訊息欄

②人物狀況欄　Ⓑ裝備位置　④場景切換列　Ⓔ系統指令

Ⓒ包裹位置　⑤訊息欄及系統指令鍵　Ⓕ下一回合

①人物隊列欄：

「人物隊列欄」位於「主畫面」正下方，玩家隊伍中所有人物會出現在該處，因此當玩家要查閱人物資料，或者要指派人物時，都可在該欄位進行選擇。「人物隊列欄」中的人物會呈現出三種不同等級的明暗度，最暗者表示該人物體力不足，該日內已無法再進行其他動作；最亮者表示目前游標所選取之人物，「人物狀況欄」中會顯示該人物之所有資訊。人物進行各種活動都必須消耗體力，如果體力不足則無法進行行動。在「人物隊列欄」右下方有一長劍圖樣代表＜下一回合＞鍵，當玩家決定不再向人物下指令時，玩家可點選長劍按以進入次一回合。每過一回合，所有人物除了生命及靈感會提昇外，體力也同時會恢復，這時就能繼續幫人物安排任務。

②人物狀況欄：

「人物狀況欄」位於「主畫面」右側，該欄位包括了人物屬性、裝備位置、包裹位置三部份。

Ⓐ人物屬性：

當您在「人物隊列欄」中點選人物後，「人物狀況欄」便會顯示該人物所有屬性。人物屬性各項說明請參照【柒\一、人物屬性】。

Ⓑ裝備位置：

裝備位置是用以顯示人物身上裝備之武器及防具狀況，在人像右方的五個位置，由上而下分別是頭盔、鎧甲、武器、飾品、座騎。各項配件之功能請參照【捌\一、武器與防具】。

Ⓒ包裹位置：

每個人物都有包裹位置，最多可以攜帶八件物品。包裹內的物品依其性質可分為配件與用品兩類，其中配件只能裝備而無法使用，武器及防具屬之；除武器及防具外，其他物品均屬於用品，用品則可以使用，使用後即消失。有關物品之各項裝備與使用方式請參照【捌\四、物品之裝備、使用、丟棄與轉移】。

③計謀指令列：

人物狀況欄中央有「計謀指令列」，人物所會的計謀皆在「計謀指令列」中顯示，當計謀升級時，原有低等級的計謀就會被取代。「計謀指令列」一次能列出六項計謀，玩家若要選擇其他計謀可以用滑鼠點選上下鍵翻頁。



④場景切換列：

「場景切換列」位於「人物狀況欄」上方，此處共有六個場景可供切換，每個場景的切換鍵都以圖形方式呈現。



▲ 場景切換列

Ⓐ客棧：

玩家可在此處僱用在野將領。每次任務結束後，有時會有新的在野將領在客棧中出現等待僱用。除此之外，因「人物隊列欄」客滿而放不下的我方武將，也能在此找到。有關「客棧」的各項說明請參照【柒\二、客棧】。

Ⓑ學堂：

這裡是進行教學的地方，藉由教學的方式，可以提昇人物的短兵器、長兵器、弓箭的技能值及各種計謀的經驗值。有關「學堂」的使用方式請參照【肆、上課篇】中各節說明。

Ⓒ打鐵鋪：

這裡是購買武器、防具及飾品的地方，玩家也可將身上多餘物品在此販售牟利。有關「打鐵鋪」的各項說明請參照【捌\五、商店】。

Ⓓ書舖：

這裡是購買兵書、天書及各種錦囊、符咒的地方，玩家也可將身上多餘物品在此販售牟利。有關「書舖」各項說明請參照【捌\五、商店】。

Ⓔ煉丹舖：

這裡是購買各種草藥的地方，玩家也可將身上多餘物品在此販售牟利。有關「煉丹舖」的各項說明請參照【捌\五、商店】。

Ⓕ史書：

玩家在遊戲中所完成的每項任務（包括失敗的任務），都會忠實的記錄在「史書」中。有關「史書」的詳細說明請參照【玖\一、史書】。

⑤訊息欄及系統指令鍵：

訊息欄及系統指令位於「主畫面」正下方，即使在「戰場畫面」中，該欄位一樣不會改變。

Ⓓ訊息欄：

訊息欄包含玩家的主要訊息。分別是主公名稱、主公年紀、佔領城池數、客棧內我軍武將數與目前銀兩數目。主公年紀如果在百歲前還無法完成遊戲，則遊戲失敗。只要能在百歲前順利佔滿十三座城，就能獲得遊戲勝利。

銀兩欄顯示目前玩家所擁有的銀兩總額。銀兩是三國立志傳二中交易的法定錢幣，當玩家進入商店購買物品，或者在客棧招募在野將領，都必須使用銀兩。銀兩的來源有五：遊戲開始之初，玩家便能擁有少量的銀兩；當玩家完成某些特定的任務，或者在戰場上開啟寶箱，有時會得到銀兩；在戰場上砍殺敵人，也有機會得到敵人所遺留的銀兩；此外將多餘的物品拿到商店販賣，也可得到售價打折的銀兩；當玩家佔有城池後，每回合都能獲得各城所奉獻的銀兩。銀兩的多寡關係著玩家是否有能力添購較好的裝備，或儲備補充生命及靈感的用品，因此請謹慎控制預算。在銀兩欄後方括號的數字表示下一回合從我軍佔領城池中，所能獲得的稅收。

Ⓔ系統指令：

在訊息欄最右方的小齒輪代表系統指令鈕。無論在「主畫面」或者「戰場畫面」，按下＜系統指令＞鍵便可進入「系統選單」，在此玩家可以儲存進度、讀取進度、離開遊戲，及調整遊戲的各項功能。有關「系統選單」的各項說明請參照【參\四、系統選單】。

Ⓕ下一回合：

訊息欄中長劍圖樣表示下一回合鈕。玩家想要結束這一回合的指令下達後，可按下一回合長劍鈕來進入下一回合。

⑥主地圖：

「主地圖」位於「主畫面」左側，顯示三國時代各城池的狀況，包括佔領各城的主公名稱與各城的滿意度。如果有城池周圍出現紅色雙劍圖案，表示該地點發生狀況，玩家可以點選該圖案以進入「戰場畫面」。有些重要任務（紅色雙劍圖案閃爍）會有日期限制，玩家必須在限定時間內完成該任務，否則會有重大損失（人物離開或失去城池）。有關「主地圖」上各種任務說明請參照【陸\二、進入戰場】。

三、戰場畫面

當玩家選擇進行任務後，視窗便會切換到「戰場畫面」，這是玩家進行本遊戲最主要的畫面。「戰場畫面」中所有操作方式均以滑鼠進行，按下滑鼠左鍵表示決定，滑鼠右鍵表示取消，按著滑鼠左鍵不放則可拉取物品，鍵盤的方向鍵或者將滑鼠游標移至畫面邊緣處都可以移動「戰場地圖」。戰場畫面中各欄位大致與「主畫面」相同，功能亦相同，在此不再贅述，僅就變更部分加以說明。



①人物狀況欄：

當玩家進入「戰場畫面」後，點選敵人時可由「人物狀況欄」得知敵人之各項資訊。

②計謀指令列：

「計謀指令列」中的各項計謀，只有在戰場中才可使用。

③戰場地圖：

當進入「戰場畫面」後，「主地圖」便會轉變為「戰場地圖」，所有的戰鬥都將在此完成。



▲戰鬥畫面

四、系統選單

無論在「主畫面」或者「戰場畫面」，點選視窗右下角之齒輪圖案按鍵，便可拉出「系統選單」。「系統選單」的項目與「片頭選單」大致相同，在此僅就不同處加以說明。

1. 儲存遊戲：

在任何時刻，玩家都可以將目前的進度記錄下來，此處共有七個儲存欄位（第八個隱藏欄位為程式自動記錄）供玩家使用，選好欄位後按＜確定＞鍵即完成儲存動作。要讀取儲存的遊戲進度，請選擇＜讀取遊戲＞項目即可。

2. 取消：

要關閉系統選單，按下＜取消＞鍵即可。



[四]、上課篇

一、如何使用學堂

上課是培養人物短兵器、長兵器、弓箭三項技能值，以及學習各種計謀，提昇其經驗值的最好方法，只要慎選師父與弟子，經由課堂上學習所提昇的技能值將遠超過在戰場上砍殺敵人的收獲，因此建議玩家應善用所有的時間來上課。上課必須在學堂中才能進行，當玩家在「主畫面」狀態時，點選「場景切換列」中＜學堂＞的按鍵後，即可進入「學堂」。「學堂」中設有十個座位，其中最上方是師父的座位，下面排列整齊的九個是弟子的座位。由下方「人物隊列欄」中拉取人物至學堂中（師父及弟子至少各一名），同時選取好上課的課程後，按下＜開始＞鍵後便開始上課。

二、如何選擇師父與弟子

1. 選擇師父：

每次上課只能安排一名師父，任何人物都能擔任師父，但是他必須至少擁有**50**點的體力。好的師父必須擁有較好的口才，才能讓弟子充分吸收他的計謀知識與兵器技能。此外如果他所教授的課程是兵器技能，那麼他所擁有的該項技能超越弟子越多越好；如果是計謀課，該項計謀的等級或經驗值越高，弟子所能進步的空間也越大。因為教學相長的關係，師父在上完課後，其兵器技能值或計謀經驗值也會有所提昇。



▲利用學堂可以增加將領的技能值與計謀經驗值！

2.選擇弟子：

每次上課最多能安排九名弟子，最少則需要一名，一次上課的弟子人數越多，弟子進步的空間就會相對越小，因此當進行一對一教學時，弟子的學習效果最好。此外弟子的學習成效與他的學習力密切相關，每個人物都有短兵器、長兵器、弓箭及計謀四種不同的學習力，上課學習至少需要**35**點體力值。

三、如何安排課程

選擇師父後，才能安排「今日課程」，共有短兵器、長兵器、弓箭、火計、水計、巫術、人術等七類課程可供選擇，若選擇計謀課程時，還必須從師父身上所會的計謀加以選擇。無論是兵器技能或者計謀，選擇技能值或經驗值較高的項目會有較大的進步空間。此外並非每個人物只能學習他所擅長的項目，例如文官除了計謀，仍舊可以學習各種兵器，學習第二或第三專長會讓人物有更大的發揮空間。當一切安排妥當後，按下＜開始＞鍵後便開始上課的動畫，上課完畢會出現成績單，讓玩家了解每個弟子進步的情況。



一、計謀分類

三國立志傳中人物所能施展的計謀共分為火計、水計、巫術、人術四大種類。其中火計與水計是屬於攻擊性計謀，巫術主要效能是產生或解除人物的不良狀態，人術則會增加或降低人物的特定屬性值，每種計謀或法術都具備其與眾不同的特性。

A. 火計：

攻擊性的計謀，使用距離較短，範圍較小，但傷害較大的攻擊性計謀，其中包含火雷計、火弩計、火爆計、火石陣、燒夷計五種計謀。

B. 水計：

攻擊性的計謀，使用距離較遠，範圍較大，但傷害較低的攻擊性計謀，其中包含雷雨計、水龍計、寒冰雹、洪水陣、潰堤計五種計謀。

C. 巫術：

特色在產生或解除人物的不良狀態。其中迷魂劍會使敵方產生昏迷狀態無法進行任何動作；奪魄槍會使敵方產生混亂狀態無法控制自己的行為；百毒霧會使敵方產生中毒狀態會每回合減少生命值；醉人蜂會使敵人產生癱瘓狀態敵方會無法行走；解毒術可以解除我方中毒狀態；移動術可以解除我方癱瘓狀態；回神術可以解除我方混亂狀態；喚醒術可以解除我方昏迷狀態。

D. 人術：

特色在於暫時提昇人物某項屬性。其中自療術可恢復我方人物自己的生命值；醫療術可恢復自己或友軍的生命值；鼓舞術可暫時增加我方人物的武力；威嚇術可暫時降低敵方人物的武力；護體術可暫時增加我方人物的防禦力；卸甲術可暫時降低敵方人物的防禦力；神行術可暫時增加我方人物的速度值；遲緩術可暫時降低敵方人物的速度值。

二、兵書與天書

閱讀兵書或天書可以學會新的計謀或法術，或是增加原有計謀或法術之經驗值。兵書或天書在書舖中可以買到，閱讀兵書或天書所得到的經驗值，與人物該系計謀或法術的學習力有關，隨著人物的計謀或法術升級後，閱讀兵書或天書所增加的經驗值也會降低。建議玩家將兵書或天書讓該系計謀或法術學習力強，且口才較好的人閱讀，如此該人物可以快速學會新計謀或法術，並且還可用來教授他人。好的兵書或天書取得不易，請妥善使用。

三、計謀或法術升級

每種計謀或法術都有經驗值，經驗值越高，使用該計謀或法術效果越好，經驗值會以能量棒方式顯示在該計謀或法術名稱下方，當經驗值在300以下時，計謀名稱會呈現灰色，表示人物知道該計謀或法術，但還不會使用，等到經驗值達到300以上時，計謀名稱會轉為白色，此時該計謀或法術已經可以使用了；當計謀名稱呈現紅色時，表示靈感不足，暫時無法使用該計謀。計謀下方的經驗值長條會隨著計謀經驗值的累積而變長，只要等長條填滿後就能會升級為次一級計謀或法術。每種計謀或法術都有分級，分別為入門、簡單、初級、次級、一般、進階、中級、高級、完美、無敵十種等級。當計謀或法術升級後，只會保留升級後的計謀或法術。計謀或法術的等級越高，不僅造成的效果越大，有些計謀或法術還會增加影響的範圍。要提昇計謀或法術經驗值，最好的方法是上課；此外在戰場中使用計謀或法術也能逐漸提昇其經驗值，另外閱讀兵書或天書也會增加該法術或計謀的經驗值。



一、準備工作

1. 上課：

人物技能值越高，作戰時的能力越好，要提昇人物技能值，就必須進入學堂上課。此外建議讓每個人物都擁有自療術，因為自療術是提昇生命效果最好的法術，如果有人不會這項法術，應該讓他到學堂中學習。

2. 購買物品與裝備：

進入戰場前最重要的準備工作便是購買物品與裝備了，在草藥店中可以購買補充生命及靈感的物品，這些物品或許就是玩家在戰場中克敵制勝的主要關鍵。此外為人物添購好一點的配件，並為其裝備，才能在戰場上發揮更好的功效。





二、進入戰場

1. 選擇任務：

在「主畫面」模式下，「主地圖」會顯示三國時期各城池的情形，如果有城池出現紅色雙劍圖案，表示該城池發生狀況，將游標移至圖案上方，便會出現該任務簡介。每項任務都有一定的發生條件，玩家可自由決定是否要接受該項任務（有關任務的其他說明請參照【玖\二、任務關聯性】）。玩家若決定接受某項任務，只要點選該雙劍圖案便可以進入「任務說明畫面」。

2. 突發事件：

若「主地圖」中某些城池出現的紅色雙劍圖案閃爍不止，表示為突發事件，玩家必須在限制時間內完成該任務，否則會有重大影響（例如人物離開或失去城池或城池滿意度降低），嚴重時甚至會使遊戲結束（若玩家失去最後一座城池則遊戲結束）；當出現突發事件時，玩家若未指派人員進入戰場，則程式會自動幫玩家指派體力足夠的人員（體力值需在60以上）進入戰場，若所有人員都體力不足時，程式則會由隊伍中選出一人進入戰場，強制玩家進行該場戰爭。



▲ 無指定必須人物時，玩家除了指派將領上場外，還可以派機關車上戰場。

3. 指派人物：

進入「任務說明畫面」後，會出現一段任務提示，並且會列出必要人物（大部分任務都不需要特定人物），玩家要進行此一任務，必須確定必要人物確

實在隊伍中，並且當日仍可行動。若必要人物不在隊伍裡，請到「客棧」找尋；若必要人物當日已行動完畢，請於次日再進行本任務。若未發生上述問題，玩家只需用滑鼠將人物從人物隊列欄拉至上方的太極圓圈，即可指派該人參加任務，多餘的位置玩家可自行決定指派人選，指派完畢請按下畫面右上角＜開始＞鍵，即可進入「戰場畫面」。如果玩家要取消所指派之人選，可直接將方格上的人物拉回隊伍即可。

玩家也可購買機關車進入戰場。只要將機關車圖樣拉至上方太極圖樣後，就能指派機關車出任務。相同機關車最多僅能有一輛加入戰場，指派機關車必須花費銀兩，只要銀兩足夠，可指派多輛不同類型的機關車進入戰場，但至少必須有一位我方將領。機關車進入戰場後，可由玩家控制戰鬥，不過當該戰鬥結束後，不管任務成功或失敗，機關車是完好或毀損，機關車都會自動消失不見。下次要派機關車必須要再花銀兩才能指派。

4. 勝利及失敗條件：

當玩家選派人物完畢，在進入「戰場畫面」前會出現勝利條件及失敗條件的訊息欄，說明完成本次任務的條件與限制，希望玩家一定要充分閱讀後再進行任務。因為三國立志傳二中的任務種類相當多樣化，並非所有的任務都是消滅敵人才能過關，有些任務是撐過一定回合數、消滅特定敵人、保護某位盟友的安全，甚至消滅某些敵人還會導致任務失敗，因此只有閱讀過勝利條件及失敗條件的訊息，才能順利過關。玩家如果在戰鬥中想查詢勝利條件與失敗條件，可以點選戰鬥畫面左上方的旗子來進行查詢。



▲查詢勝利條件與失敗條件，可以點選戰鬥畫面左上方的旗子來進行查詢

三、戰鬥方式

戰鬥是在「戰場地圖」上進行，戰鬥指令可分為移動、調整方向、物理攻擊、使用計謀、休息、使用或交換物品等六種。為了方便玩家控制人物進行戰鬥，大部分指令均做了簡化，但為了讓玩家順利完成戰鬥任務，請耐心閱讀本節說明。

1. 基本操作方式：

在「戰場畫面」中，所有操作方式均可以滑鼠進行，按下滑鼠左鍵表示決定，滑鼠右鍵可以取消移動指令。按著滑鼠左鍵不放則可拉取物品，鍵盤的方向鍵則可移動「戰場地圖」。要點選玩家隊伍中的人物有二種辦法：一是在「戰場地圖」上點選；二是按下滑鼠右鍵，程式會直接切換到下一位尚可行動之人物。若玩家將游標移至戰場上某一人身上，「人物狀況欄」的資料會切換為該人物，移開後則恢復成原本人物。若要查詢敵人資料，也可點選戰場上所要查詢之對象。



▲ 戰場地圖中移動範圍、攻擊範圍、法術效果範圍分別以藍色、紅色、黃色的地格表示。

2. 移動：

被點選之我方人物，在「戰場地圖」上會出現該人物本回合所能移動之範圍，移動範圍會以藍色方格表示，按下滑鼠左鍵，人物便會移至該處，選擇人物的面對方向再按一次滑鼠左鍵即完成移動。人物移動後無論是否有剩餘之行動點數，都可進行物理攻擊或使用計謀，但行動點數不足2點將無法使用物品。移動距離遠近與人物的速度有關，因此提昇人物的速度，或者使用增加行動點數的符咒，甚至某些暫時提昇速度的計謀，都能讓玩家所操控的人物移動到更遠的地方。特別要注意的是當人物經過敵人周圍時，會因敵人之阻擋而無法穿越。此外不同的地形，移動所需耗費之行動點數也不相同，有些地形（如河流）甚至無法穿越。

3. 開啟寶箱：

當人物移動至寶箱上時，寶箱即自動開啟，同時會出現訊息告知玩者在寶箱拾獲何種物品。拾獲的物品會自動裝備或者放入該人物之包裹內，若包裹內已無任何空間，該物品會掛在游標上讓玩者自行處理。此時玩家可以將游標移至包裹內點選以交換其他物品，然後再處理換取出來之物品，移至戰場上丟棄，或者移至人像上使用。

4. 調整方向：

方向會影響攻擊的效果及被攻擊時的防禦程度，當玩家所操控的人物在完成了移動、攻擊、使用計謀及休息之後，都必須選擇該人物要面對的方向。每個人物都有八個方向供選擇，選擇時該人物周圍會出現八個三角形箭頭，當游標移至人物的某一側時，該方向的箭頭會變大，此時按下滑鼠左鍵，便表示選定方向完成。特別要注意的是玩家在攻擊敵人時，由敵人背後攻擊的效果最好，側面次之，正面攻擊效果最差，因此繞到敵人後面攻擊會有最好的成效。敵人攻擊我方也是如此，因此建議玩家在調整方向時，應調整人物面對敵人容易進攻的方向，以降低遭受敵人攻擊時之損害；計謀攻擊則與方向無關。調整方向不需耗費行動點數，但完成調整方向行為後，該回合無法再進行任何動作。

5. 物理攻擊：

凡是使用短兵器、長兵器、弓箭的攻擊方式，統稱為物理攻擊。無論有無行動點數，每個人物一回合都能進行一次物理攻擊，攻擊所需行動點數由下回合扣除，攻擊完畢後需進行方向調整。人物移動前後，若有敵人腳下出現紅色方格，表示可對該敵人進行物理攻擊，只要將游標移到可攻擊敵人處按滑鼠左鍵即可。攻擊前該人物仍可進行移動、使用物品或更換裝備。物理攻擊的效果與我方武力、敵人防禦力、攻擊敵人方位以及與敵人之間地形的高度差有關，從高處向低處攻擊會有較佳的效果（有關每種武器的攻擊範圍及攻擊效果請參照

【捌\一、武器與防具】）。物理攻擊會增加人物升級經驗值，以及該項技能之經驗值，當人物升級經驗值到達升級標準時，人物便會升級（有關人物升級之各項說明請參照【柒\三、人物升級】）。每殺死一名敵人，玩家就有機會得到銀兩，越早殺死敵人，所得到的獎勵將越好。



6.使用計謀：

4-1.使用攻擊型計謀

在「計謀指令列」中點選所需計謀後，「戰場地圖」中人物周圍會出現顯示計謀攻擊範圍的紅色方格，選擇攻擊範圍內任一敵人按下滑鼠左鍵就可進行攻擊，若該計謀是廣域型攻擊計謀，則游標移動時，會使計謀效果一次涵蓋領域內方格變成黃色。

4-2.使用非攻擊型計謀

與攻擊計謀使用方式相同，只是施用對象為自己或是隊友。

4-3.使用錦囊

滑鼠點取人物包裹內之錦囊拉至「人物狀況欄」中的人像上按下滑鼠左鍵，便可在戰場上施展該錦囊之計謀，使用錦囊不耗靈感，而且還可進行其他行動，但缺點是無法增加人物升級經驗值及該項計謀之經驗值。

計謀可分為火計、水計、人術及巫術四類，其中人術是屬於輔助型法術，可以療傷回復、增加攻擊效果；火計及水計是屬於攻擊型計謀，直接造成敵人傷害；巫術則是特殊攻擊型法術，它能解除己方不良狀態、加諸敵人癱瘓、中毒、混亂、昏迷等四種不良狀態（有關各系計謀之特性請參照【伍\一、計謀分類】）。無論人物是否還有行動點數都可以使用計謀，所需行動點數由下回合扣除，使用計謀後需進行方向調整。無論是使用攻擊型計謀或者輔助型計謀，都可以增加升級經驗值及該計謀之經驗值。計謀經驗值越高，攻擊效果越好（有關計謀經驗值之影響請參照【伍\三、計謀或法術升級】），此外當人物升級經驗值到達升級標準時，人物便會升級。

7.休息：

休息可以累積行動點數，因此有時候適當的休息對於任務的完成也是有幫助的。休息的方法是點選人物後，將游標移至「戰場地圖」中該人物身上，按下滑鼠左鍵後調整方向，該人物便完成了休息的動作。若玩家確定欲行動之人物皆已控制完畢，此時點選右下＜下一回合＞的長劍鈕，就可讓所有未行動之人物同時休息，並結束本回合。

8.使用物品：

在戰場上使用物品的方式有兩種，一是更換裝備；二是使用包裹內所攜帶之各種用品。更換裝備需要耗費1點的行動點數，更換裝備的方法是將配件拉至「人物狀況欄」之配件位置（每種配件都有其固定位置）後按下滑鼠左鍵即可（有關武器與防具的相關說明請參照【捌\一、武器與防具】）。使用物品可以增加人物的生命、靈感及各種屬性，每個人只能使用自己包裹內之物品，使用方法為是將物品拉至「人物狀況欄」的人像上時按下滑鼠左鍵，該物品則使用完成，在「戰場畫面」中使用物品需耗費2點行動點數。無論是更換裝備或者使用物品，動作完成後仍可移動、進行攻擊或使用計謀。

9. 物品轉移：

在戰場上玩家可以進行物品轉移，方法就是先將物品拉出，然後將它移至目標對象上，按下滑鼠鍵即完成物品轉移。物品轉移需要耗費1點的行動點數，而且只能在尚未行動的人物之間進行轉移，物品轉移使用的機會頗多，尤其是每個人物衹能攜帶八樣物品，當不足時就可以透過轉移來互通有無；而且當玩家在戰場上開啟寶箱獲得武器或裝備時，也能透過轉移的方式將它交給需要的人物使用。物品轉移動作完成後，若行動點數足夠仍可移動、進行攻擊或使用計謀

四、戰鬥結果

戰爭結束後，如果成功會出現勝利畫面，玩家可由該畫面中了解戰爭情形及出戰人物；如果失敗的話，就會出現失敗畫面。大多數任務失敗後玩家必須繼續挑戰，但某些重要任務（任務圖案會閃爍）的失敗會導致人員離開或失去城池，若玩家失去最後一座城池時會導致遊戲結束，玩家必須詳細閱讀任務說明，並設法贏得每一場戰爭。玩家可以隨時點選戰場地圖右上方旗子鈕來查詢每關任務的勝利與失敗條件。



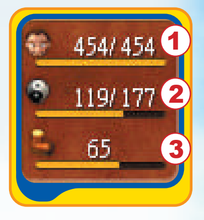
▲ 戰鬥結果



一、人物屬性

每個人物都有各種不同屬性，當玩家在「人物隊列欄」選擇人物後，「人物狀況欄」便會顯示該人物所有屬性。人物屬性各項說明如下：

①生命：



人物狀況欄中人像右方的小人頭代表該人物的生命。生命代表人物的健康狀態，斜線右邊為生命最大值，左邊為生命現值。生命現值會因在戰場中遭遇攻擊而下降，一但降至0，該人物便會自動退出戰場。使用治療型法術，或者使用補充生命之物品，都能提昇生命現值，但不會超過生命最大值。若生命現值降至一定程度時，數字會呈現黃色，若生命現值太低時，則會出現紅色數字警告玩家。要提昇生命最大值除了人物升級外，特定裝備也有提昇的效果，另外有些藥品也能增加生命最大值。

②靈感：

人物狀況欄中人像右方的太極圖樣代表該人物的靈感。靈感是人物使用計謀或法術的必備要素，斜線右邊為靈感最大值，左邊為靈感現值。靈感現值會因在戰場中使用計謀或法術消耗而逐漸下降，若靈感現值不足時，該人物便無法繼續使用計謀或法術。要提昇靈感現值，唯有使用補充靈感之物品，但不會超過靈感最大值。當靈感現值降至一定程度時，數字亦會呈現黃色，當靈感現值太低時，則會出現紅色數字以警告玩家。要提昇靈感最大值除了人物升級外，特定裝備也有提昇的效果，另外有些藥品也能增加靈感最大值。

③體力與行動力：

如果未在戰場畫面時，人物狀況欄中人像右方的鞋子圖樣代表該人物的體力。體力代表人物疲勞程度。人物在參加戰鬥任務、進入學堂上課、進客棧攏絡、甚至是將裝備交給隊友都會消耗體力。人物在戰鬥、上課、攏絡分別有不同的體力需求，當人物的體力不足其最低需求時，人物會變黑而無法選取；除此之外，體力太低也會影響人物在戰鬥、上課、攏絡所產生的效果。人物體力的恢復只有靠每季的休息，每過一回合體力會恢復50點，最大值為99點。

如果進入戰場後，人物狀況欄中人像右方的鞋子圖樣代表該人物在戰場上的行動力。當進入戰場畫面後，舉凡人物移動、使用物品、進行攻擊，都必須消耗行動點數，因此行動點數越高，人物的移動範圍越大，一回合內使用的物品的次數也越多。該回合未耗盡的行動點數，將按一定比例累積至下回合，最高累積上限為50點。行動點數的多寡與速度相關聯，速度越高則行動點數相對也越多，使用某些特定物品可以增加人物的行動點數。

4 口才 65 5 魅力 76
6 短兵 69 7 長兵 15 8 弓箭 55

④ 口才：

代表人物的表達能力。口才越高，在學堂擔任師傅會有較好的教學成果，某些特定物品也可提升口才。

⑤ 魅力：

代表對遊戲中其他人物的吸引程度。魅力越高，在客棧中進行攏絡工作時會較有效果，某些特定物品也可提昇魅力。

⑥ 短兵器技能：

代表人物使用短兵器的攻擊能力。短兵器技能值越高，表示以短兵器攻擊敵人產生的傷害也越大。短兵器技能可由學堂中上課過程來獲得提昇，除此之外裝備特定的物品也能增加短兵器技能值。

⑦ 長兵器技能：

代表人物使用長兵器的攻擊能力。長兵器技能值越高，表示以長兵器攻擊敵人產生的傷害也越大。長兵器技能可由學堂中上課過程來獲得提昇，除此之外裝備特定的物品也能增加長兵器技能值。

⑧ 弓箭技能：

代表人物使用弓箭的攻擊能力。弓箭技能值越高，表示以弓箭攻擊敵人產生的傷害也越大。弓箭技能可由學堂中上課過程來獲得提昇，除此之外裝備特定的物品也能增加弓箭技能值。

⑨ 武器：



代表人物以武器攻擊與防禦的能力。前一個數字是武器攻擊力，第二個數字是武器防禦力。武器攻擊力是人物以武器攻擊敵人所產生的物理傷害能力。裝備特定武器或配件能增加武器攻擊力。人物所具備的武器攻擊力會因人物升級或在學堂上課而增加。此外某些法術也能暫時提昇或降低人物在戰場上的武器攻擊力，武器攻擊力若提昇數值會以天藍色呈現，武器攻擊力若降低會以粉紅色呈現。

武器防禦力表示人物抵擋敵人以武器攻擊的能力，防禦值越高，防備敵人以武器攻擊的效果越好。裝備特定武器或配件能增加武器防禦力。人物所具備的防

禦力會因人物升級或在學堂上課而增加。此外某些法術也能暫時提昇或降低人物在戰場上的防禦力，防禦力若提昇數值會以天藍色呈現，防禦力若降低會以粉紅色呈現。

10 火計：



代表人物在裝備所有物品後對火系計謀的攻防能力。其中第一個數字代表人物在使用火系計謀所能產生的攻擊力；第二個數字表示在遭受火系計謀攻擊時人物的防禦能力。當火系計謀攻擊力越強，表示使用火系計謀能造成較大的傷害；火系計謀防禦力越高，表示在遭受火系計謀攻擊時，產生的傷害會較低。火系計謀的攻擊力、防禦力會因人物升級或裝備不同的物品而有增減。

11 水計：



代表人物在裝備所有物品後對水系計謀的攻防能力。其中第一個數字代表人物在使用水系計謀所能產生的攻擊力；第二個數字表示在遭受水系計謀攻擊時人物的防禦能力。當水系計謀攻擊力越強，表示使用水系計謀能造成較大的傷害；水系計謀防禦力越高，表示在遭受水系計謀攻擊時，產生的傷害會較低。水系計謀的攻擊力、防禦力會因人物升級或裝備不同的物品而有增減

12 巫術：



代表人物在裝備所有物品後對巫術法術的攻防能力。其中第一個數字代表人物在使用巫術法術所能產生的攻擊力；第二個數字表示在遭受巫術法術攻擊時人物的防禦能力。當巫術法術攻擊力越強，表示使用巫術法術能造成較大的效果；巫術法術防禦力越高，表示在遭受巫術法術攻擊時，產生的效果會較低。巫術法術的攻擊力、防禦力會因人物升級或裝備不同的物品而有增減。

13 人術：



代表人物在裝備所有物品後對人術法術的攻防能力。其中第一個數字代表人物在使用人術法術所能產生的攻擊力；第二個數字表示在遭受人術法術攻擊時人物的防禦能力。當人術法術攻擊力越強，表示使用人術法術能造成較大的效果；人術法術防禦力越高，表示在遭受人術法術攻擊時，產生的效果會較低。人術法術的攻擊力、防禦力會因人物升級或裝備不同的物品而有增減。



14 速度：



速度越高，每回合行動力就越高，而且當遭遇敵人以武器攻擊時，閃躲成功的機率也越大。裝備特定武器或配件能增加速度。人物所具備的速度會因人物升級或在學堂上課而增加。此外某些法術也能暫時提昇或降低人物在戰場上的速度，速度若提昇數值會以天藍色呈現，速度若降低會以粉紅色呈現。

15 等級：



在人物名稱後方會顯示人物目前等級。一般而言，等級越高能力越強，玩家攻擊越高等級敵人時，所得到的經驗值相對也會越多。

16 尚需經驗：

人物等級左方的長條代表人物經驗值的增加狀況。一但經驗值增加，長條便會增長，一旦該長條能順利填滿時，人物便升級了。

二、客棧

當玩家在「主畫面」狀態時，點選左側「場景切換列」中<客棧>的按鍵即可進入「客棧」。



▲英雄難過美人關！派出貂蟬妹妹可攏絡不少在野將領。



1. 客棧的功用：

客棧最主要的功用在於招募在野將領，其次是當「人物隊列欄」將領太多時，可先放入客棧等候。當玩家在遊戲中完成某些任務後，就會有在野武將在客棧出現，若經過特定時間在野武將並沒有加入我方，也可能會暫時離開客棧。我方可依靠攏絡或收買方式來招募在野武將。玩家可利用在野鈕與我方鈕來進行我方將領與在野將領間的管理。在野武將最上方會列出該武將的收買金額與對我方的友好度，只要付出收買金額，或是進行攏絡讓在野將領對我方的滿意度達到**99**，都能順利招募到在野將領。



▲武將太多時，可以將武將暫時移到客棧處。



2. 攏絡：

進客棧後點選在野鈕後可進行在野武將的攏絡。可進行攏絡的在野武將在其左方有一方格，若要進行攏絡可從人物隊列欄將進行攏絡的將領拉至此方格，此時會出現訊息詢問是否要進行攏絡，按下確定後即進行攏絡，攏落成功後在野武將上方的友好度數值會上升，收買的金錢也會下降。



3. 收買：

進客棧後點選在野鈕後可進行在野武將的收買。當我方金錢足夠收買在野將領時，按下收買鍵則會出現訊息詢問是否要花錢收買，若按下確定在野將領則會加入我方。若人物隊列欄有空位，會自動移往人物隊列欄；若無空位，則會在客棧我方將領處等待。



4. 移除將領：

當人物隊列欄將領太多時，玩家可將不需要的將領暫時移入客棧的我方將領處，等到需要時再從客棧拉出指派任務。玩家移入客棧的人物，再拉出時不需花費任何銀兩。

三、人物升級

人物在戰場上砍殺敵人或者使用計謀、法術都會增加升級經驗值，一但升級經驗值到達升級標準，人物便會立刻升級。殺傷敵人及殺死敵人都會獲得多少不等的升級經驗值，當砍殺敵人的等級



▲終於升級了！點數該如何分配可得好好精打細算！



越高，或者敵人損失生命點數越多，升級經驗值的提昇也會越多。當人物升級後，會出現升級介面讓玩家進行各屬性間的分配。升級介面中除了列出升級人物的姓名與目前等級外，還顯示目前可分配的剩餘點數。玩家可利用左右鍵將剩餘點數分配到各項屬性來進行升級，未用完的點數會累積到下次升級。每個屬性後方的數字分別代表此次升級該屬性所增加的點數、該屬性升級後的等級、該屬性再升一級所需的剩餘點數。玩家如果改變主意，在沒按確定前都能修改，按下確定後就結束人物的升級，無法再進行修改。



一、武器與防具

武器與防具是屬於配件類物品，只能裝備而無法使用，將配件以滑鼠拉至「人物狀況欄」中的裝備位置後按下滑鼠，即完成裝備工作。大部分的武器與防具都能在打鐵舖中買到，少部分則必須完成某些特定任務，或是開啟戰場上的寶箱取得。武器與防具不會損壞，也不會消失，除非玩家將它出售或在戰場上丟棄。

1. 武器：

三國立志傳二中的武器共分為短兵器、長兵器、弓箭及扇子四種，每種武器都有其特殊功用，依照人物所擅長之技能配給武器，將可發揮較佳的攻擊效果。武器必須裝備在人物的武器位置內才能發揮功效，而武器位置一次只能裝備一件武器。

A. 短兵器：

最適合近身攻擊之武器，短兵器攻擊力強，且擁有四類武器中最大的防禦效果，當遭遇周圍敵人物理攻擊時，持短兵器者還可加以反擊。

B. 長兵器：

在同等級兵器中，長兵器的攻擊威力最為強大，它雖然防禦效果較短兵器差，遇到攻擊時也無法還擊，但它在前後左右四個方位可攻擊二格遠的敵人，如果敵人並列時，一次就可同時攻擊兩人了。選擇長兵器攻擊單一敵人時，與敵人中間保留一格距離可發揮最大威力。

C.弓箭：

不像長短兵器般必須置身於敵人面前，面對隨時會遭到攻擊的危險，弓箭擁有四類武器中最遠的攻擊距離。不過弓箭的攻擊威力不如長短兵器，防禦效果也較差，更嚴重的致命傷在於無法攻擊二格範圍內的敵人，因此防備敵人近身攻擊是弓箭手必須要避免的課題。當弓箭由高處向下射擊時，會有更好的攻擊效果；反之則效果會打折。

D.扇子：

扇子除了可以增加使用計謀與法術的威力外，更重要的是它可以為文官節省施展計謀或法術所需的靈感，因此扇子成為文官必備的武器。如果軍師的靈感耗盡，扇子也勉強可用以進行物理攻擊，雖然攻擊範圍與短兵器同，但攻擊威力卻相當弱，因此非不得已時，盡量避免使用扇子進行物理攻擊。

2.防具：

三國立志傳二中的防具共分為頭盔、鎧甲、座騎及飾品四種。除飾品外，每種防具都有增加防禦力及抗計謀力的功效，有些防具還可額外增加人物屬性，因此慎選防具能讓每個人物具備不同的特色。防具位置共有四個，不同種類的防具必須裝備在該防具位置才能發揮功效，而每種防具位置一次只能裝備一件防具。

A.頭盔：

可以增加人物的武器防禦力或計謀與法術的防禦力，有些頭盔還能增加人物使用武器的技能值，是相當基本的防具。

B.鎧甲：

可以大幅增加人物的武器防禦力或計謀與法術的防禦力，鎧甲同時還能增加人物的靈感最大值或生命最大值，是最重要的防具。

C.座騎：

雖然可以稍微增加人物的武器防禦力或法術與計謀的防禦力，但座騎最主要的功效在於提昇速度，是人物增加速度值的必要配件。

D.飾品：

飾品可因種類的不同而大幅提昇人物不同的屬性，因此要彌補某些人物先天上的缺陷，或強化人物特定屬性的優勢，都可以為他們佩帶特別的飾品。

二、一般用品

在煉丹舖中可以買到的各式藥品皆為一般用品，一般用品的功能在於增加人物屬性、解除不良狀態、回復生命值及靈感值。所有的一般用品都可以在「主畫面」及「戰場畫面」中使用，在進入戰場前，建議玩家應準備充足的藥品，以增加獲勝的機會。



▲ 煉丹舖中可以買到的各式藥品

三、兵書與天書、錦囊與符咒

兵書與天書、錦囊與符咒是書舖主要販賣物品。

1. 兵書與天書：

閱讀兵書或天書可以學會新的計謀或法術，或者增加計謀或法術的經驗值。無論在「主畫面」及「戰場畫面」中都可使用，使用後即消失。

2. 錦囊與符咒：

使用錦囊與符咒相當於人物擁有該計謀或法術經驗值500所能產生的傷害能力，如果人物的該系計謀或法術攻擊力越高，使用錦囊或符咒的威力就越大。使用錦囊或符咒雖然方便且不耗靈感，但不會增加人物升級經驗值，也不會提昇該計謀或法術的經驗值。



▲ 兵書與天書、錦囊與符咒是書舖主要販賣物品。

3. 特殊錦囊：

有些特殊錦囊能讓人物施放靠靈感也施放不了的計謀。這些特殊錦囊包括放火計錦囊、變天技錦囊、變風計錦囊、陷阱計錦囊、滅火計錦囊、查探計錦囊、傀儡計錦囊。

A. 放火計錦囊：放火錦囊能讓人物在戰場上放火，施放方法與施放計謀錦囊相同，越聰明的將領，放火成功的機率越高。放火計錦囊有初級、中級、高級三種等級，越高級的錦囊放火的範圍越大。戰場上不管敵我，如果被火困住，都會減少生命值。

B. 變天技錦囊：變天技錦囊能讓人物在戰場上改變天氣，施放方法與施放計謀錦囊相同，施放後選擇想要的天氣即可，越聰明的將領，變天成功的機率越高。不同的天氣會影響戰場上火勢的大小，善用變天技可將天氣改變成對自己有利。是誰利用查探計錦囊都能順利解除範圍內的陷阱。





C. 變風技錦囊：變風技錦囊能讓人物在戰場上改變風向，施放方法與施放計謀錦囊相同，施放後選擇想要的風向後即可，越聰明的將領，變風成功的機率越高。不同的風向會影響戰場上火勢的走向，善用變風技可將風向改變成對自己有利。

D. 陷阱計錦囊：陷阱錦囊能讓人物在戰場上放陷阱，施放方法與施放計謀錦囊相同，越聰明的將領，放陷阱成功的機率越高。陷阱計錦囊有初級、中級、高級三種等級，越高級的錦囊放陷阱的範圍越大。敵方看不到我方施放的陷阱，敵方如果走到陷阱，不但會減少生命值，該回合會被困在陷阱處無法再繼續移動。

E. 滅火計錦囊：滅火錦囊能讓人物在戰場上滅火，施放方法與施放計謀錦囊相同，不管是誰利用滅火計錦囊都能順利撲滅範圍內的火。

F. 查探計錦囊：查探錦囊能讓人物在戰場上查探陷阱，施放方法與施放計謀錦囊相同，不管是誰利用查探計錦囊都能順利解除範圍內的陷阱。



▲使用特殊錦囊放火的時候，必須注意戰場上的天氣和風向。

G. 傀儡計錦囊：傀儡計錦囊能讓人物在戰場上召喚傀儡，施放方法與施方計謀錦囊相同，越聰明的將領，召喚傀儡成功的機率越高，等鞠月高的將領召喚出來的傀儡能力會樂強。傀儡計錦囊有初級、中級、高級三種等級，越高級的錦囊能站喚出越高級的傀儡。召喚出來的傀儡會自己進行攻擊，玩家無法控制傀儡。

四、物品之裝備、使用、丟棄與轉移

1. 裝備：

只有配件〈包括武器及防具〉可以進行裝備，裝備方式為將游標移到配件上，按著滑鼠左鍵不放便可拉取該配件，拉至「人物狀況欄」上裝備位置後按下滑鼠左鍵，即可完成裝備工作。無論在「主畫面」或是「戰場畫面」都可以裝備配件，但在「戰場畫面」中裝備配件需要耗費1點的行動點數。

2. 使用：

只有用品〈包括一般用品及錦囊或符咒〉可以被使用，每件用品僅能使用一次，使用完畢即消失。拉取用品的方式與拉取配件相同，將用品拉到「人物狀況欄」的人像上按下滑鼠左鍵，該物品則使用完成。無論在「主畫面」或是「戰場畫面」都可以使用用品，「戰場畫面」中裝備配件需要耗費2點的行動點數。

3. 丟棄：

丟棄物品只能在「戰場畫面」中進行，方法是拉取物品後移至戰場上按下滑鼠右鍵，此時會出現詢問玩家是某要丟棄該物品之訊息，選擇〈確定〉則該物品便完成丟棄動作。建議您不要任意丟棄物品，如果有多餘之物品可以到商店內販賣以換取金錢，除非是玩家在戰場上開啟寶箱得到寶物，而該人物身上已無多餘空間可存放物品，此時便可選擇包裹內最廉價或用不到的物品替換後丟棄，才不會造成玩家在資源上的浪費。

4. 轉移：

轉移物品給其他夥伴的方法是拉取物品移到戰場上隊友人像上按下滑鼠左鍵，則物品便會自動轉移至該名隊友身上；若隊友身上已無放置物品之空間，那麼物品將無法順利轉移。若在主畫面進行武器或護具的轉移動作，會消耗體力點數。如果在戰場上轉移物品，則隊友必須站在隔壁，將物品移往所想給予的人物身上按下左鍵，就能給予物品。在戰場中轉移物品會消耗行動點數。行動後的人員之間無法進行物品轉移。



五、商店

1. 商店的功用：

商店是購買物品及出售物品的地方，大部份的物品都能在商店中買到。隨著時間的前進，商店中玩家所能購買的物品種類會越來越多，功能也越來越好。



▲ 如何利用有限的預算來幫將領購買裝備與物品呢？

2. 商店的種類：

商店可分為三種，分別是打鐵鋪、書舖及煉丹舖。打鐵舖販賣武器、防具及配件；書舖販賣兵書與天書及錦囊與符咒；煉丹舖販賣各種藥品即是一般用品。

3. 如何進行交易：

商店中的所有商品皆有標價，玩家以滑鼠將商品拉出後，放到人物包裹內便算完成了交易。當玩家持有銀兩不足時，商品將呈現暗灰色，玩家將無法拉出該商品。若要販賣多餘的物品，只需將人物持有之物品拉至商店老板身上後按下滑鼠左鍵，便會出現該物品的回收價格及尋問玩家是否要出售此物品，點選確定後，交易便算完成。店內商品出售後不會立即補貨，須等到秋季才會更新架上商品。



一、史書

陳壽的三國志及羅貫中的三國演義都是膾炙人口的歷史著作，透過三國立志傳二的史書功能，玩家也可以寫下自己的三國史，玩家在遊戲中的一切表現，都將忠實記錄在三國立志傳二的「史書」中。無論玩家成功完成任務，或者遭到失敗，都可在史書中查詢到相關記錄。在史書中玩家可查到每個任務的發生時間、任務簡介、敵軍人物、任務結果與我方的參戰將領等級與經驗值的增加情形。查詢史書的方法是在「主畫面」環境，點選「場景切換列」中＜史書＞的按鍵即可，進入「史書」後，點選書本上方左右箭頭按鍵可進行翻頁，點選＜離開＞鍵則可離開

▲ 透過三國立志傳二的史書功能，玩家也可以寫下自己的三國史

二、任務關聯性

三國立志傳二中的任務為網狀架構，各種任務的出現會根據玩家所佔領的城池、遊戲進行的時間、各項任務的完成情況及人物組合而出現，因此玩家即使重玩時也能產生不同的進行方式。遊戲中不時會出現許多突發狀況，例如武將單挑、敵人攻城、劫糧草……等等，除了緊急事件（圖案會閃爍）外，不去應付突發事件對遊戲本身並無影響，但是由於突發事件大都提供了許多獎勵，而且消滅敵人還可讓人物的經驗值及等級提昇較快，因此建議玩家有空時仍應盡量完成突發任務較好。任務之間是會互相影響的，先完成某些任務可能會有不同的遊戲難度，所以玩家在決定攻略順序時，可以參考難度（任務說明後方會有星星符號表示難度）及影響來決定。

三、城池滿意度

在三國立志傳二中，玩家佔領的城池是其稅收的來源。每座城下方有兩條長線，第一條代表該城所提供的稅收，第二條代表該城的滿意度。有些任務的完成與否會影響到城池滿意度的增減，滿意度越高，獲得的稅金越高。除此之外，相同的滿意度下，大的城池也能提供較多的稅金

四、執行緊急任務

人物會在遊戲進行中不定期出去執行緊急任務，出去執行緊急任務的人物頭像會列在主地圖的上方，頭像下方的數字表示該人物還有幾回合才能回到陣營。人物在執行緊急任務的期間無法參加戰鬥，必須等到人物歸隊後才能繼續參加戰鬥。如果能平均訓練將領，就能避免因為我方的主力戰將外出執行緊急任務，而對我軍的戰力造成影響。





[十]、附錄

Q：為什麼派人進入學堂後不能上課？

A：(1) 請檢查是否有派遣人員擔任師父，師父的位置在學堂的最上方，而且擔任師父至少需要50點體力值。

(2) 請檢查是否有派遣人員擔任弟子，每次上課至少要指派一名弟子，而且擔任弟子至少需要35點體力值。

(3) 請確定是否選定了課程，在學堂畫面左側選課單點選課程項目，以安排今日課程。

(4) 如果上述步驟都已完成，按下＜開始＞鍵便可開始上課。





Q：為什麼有些人無法選派進入戰場？

A：(1) 可能您想選派的人物體力值未達60點。

(2) 可能您已選派了足夠人數，每次任務的人物上限未盡相同，請檢查看看。

(3) 必要人物是否已經指派上戰場。

Q：為什麼在主畫面下方的人物隊列欄中，有些人物呈現黑色的？

A：那是因為該人物的體力值已用盡，已經無法執行某些特定任務，必須等下一回合恢復體力，才能繼續執行任務。每一回合體力可回復50點。

Q：為什麼我在戰場中不能使用物品？

A：(1) 可能人物的行動點數不足2點，或者該人物本回合已行動完成。

(2) 請查閱該物品是否可以使用，武器與防具可是無法使用的。

(3) 使用物品請在移動前進行，移動、攻擊及使用計謀後是無法使用物品的。

Q：為什麼在戰場上我的人物無法移動？

A：(1)可能你的人物速度太低，並且在上回合進行物理攻擊或計謀而扣除了本回合的行動點數。

(2)可能您遭遇太多敵人攻擊，導致閃躲或反擊消耗了部分行動點數。

(3)可能您的人物遭到敵人卡位，無法由敵人身邊穿越。

(4)可能您的人物生命過低，影響行動點數增加。



Q：戰場上的天氣與風向如何決定？

A：(1) 玩家進入戰場的季節會影響戰場上各種天氣與各個風向出現的機率， 夏天容易出現大晴天、吹南風；冬天容易下雨、吹北風。

(2) 如果無特殊原因，戰場會維持相同的天氣與風向。

(3) 使用特殊錦囊變天技與變風技可以改變戰場上的天氣與風向。錦囊使用成功的機率與將領的智力有關，聰明的將領可以改變天氣與風向維持較多回合，錦囊效果結束時，會恢復之前的天氣與風向。

Q：人物升級時，各項屬性升級所需的點數如何決定？

A：(1) 屬性等級越高則所需的點數越高。例如同一個人生命從九級升至十級所需的點數會比生命從一級升至二級所需的點數還高。

(2) 與該屬性相關的學習力越高所需的點數越低。例如因為諸葛亮的火計學習力比張飛的火計學習力還高，所以當火計攻擊力同樣從九級升至十級時，張飛必須比諸葛亮花費更多的點數。

Q：為什麼無法派遣機關車進入戰場戰鬥？

A：(1) 進入戰場人物無法全部都是機關車，必須至少有一位將領帶領機關車，才能開始戰鬥。

(2) 相同的機關車僅能派一輛進入戰場，無法派遣兩輛相同的機關車同時進入戰場。

(3) 請檢查你的銀兩是否足夠購買機關車的花費，如果銀兩不足，請取消多餘機關車的派遣。




三國立志傳2
THREE KINGDOMS STORY